

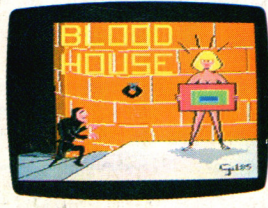
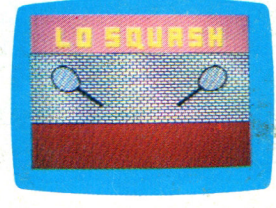
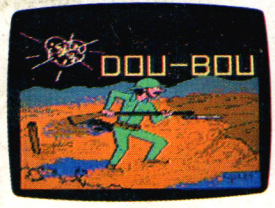
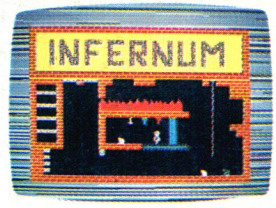
# SPECIAL PLAYGAMES

## 14 GIOCHI

CBM 64



SPECTRUM  
48 K



FAST LOADING  
"BITURBO"

# UN CALDO TERRORE

Il terrore sia con voi. In questo specialissimo numero di Special Playgames abbiamo cercato di mettervi un po' di paura. Non preoccupatevi, però. Si tratta solo di giochi che hanno nel thrilling la loro componente più interessante. Già dai nomi dei giochi inseriti in questo fascicolo si capisce che c'è poco da star allegri. Se poi i giochi non vi bastano allora potete sempre scoprirvi novelli James Bond giocando a Spy Vs Spy, uno dei software più interessanti di quest'ultimo anno. Con un occhio al vostro quadro e l'altro a quello dell'avversario non potete certo distrarvi. Ma all'inizio di questa nostra breve chiacchierata abbiamo parlato di "caldo terrore". Sì, perché vi presentiamo delle calde amiche, le stampanti termiche. È un sistema come un altro per stampare ma anche per riscaldarci. È o non è inverno?



**MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!**

**POTRETE VINCERE**

**da Lire 300.000 a 1 milione per gioco pubblicato**

**Lire 150.000 per il listato**

**Telefonate al 02/8361077**

**cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti**

Dir. Resp. Elvio Fantini

Edizione Società Edizioni Internazionali - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano  
Reg. presso il Trib di Milano N. 426 del 22/09/1984 - Sped. in abb. post. gr. III/70  
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano, 32 - Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello

# SULLA CASSETTA



**CBM 64 LATO A**



**SPECTRUM LATO B**

- |    |                                |                        |
|----|--------------------------------|------------------------|
| 4  | Eliman                         | - Infernum             |
| 5  | Dou Bou                        | - La morte del diavolo |
| 6  | Gli abissi di Venere           | - Lo squash            |
| 7  | Le segrete del castello croato | - Simplex              |
| 8  | Destroyer                      | - Secret agent         |
| 9  | Salvataggio su Giove           | - Slim il minatore     |
| 10 | Blood house                    | - Max Crying           |

## IN QUESTO NUMERO

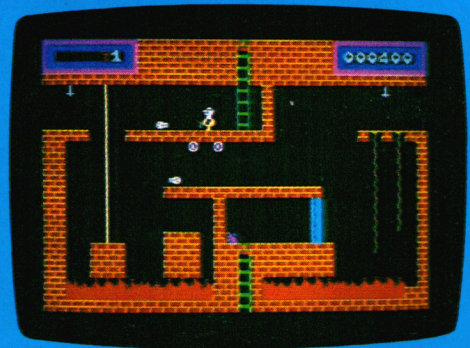
- |    |   |
|----|---|
| 12 | News a tutta forza per i vostri computer        |
| 15 | Playgames al Sim di Milano                      |
| 18 | Un gioco al mese: Spy versus Spy                |
| 20 | Arriva il topolino!                             |
| 25 | Teste calde per computer: le stampanti termiche |

## ELIMAN



Siete pronti? Allora via per una appassionante gara tra elicotteri al di sopra delle turbolente acque della Manica. Pedalando premendo il fuoco della tua joystick dovrai cercare di superare i tuoi avversari evitando gli urti alle eliche per non finire miseramente in acqua. Ma non temere in questo caso accorrerà a soccorrerti un amichevole balenottero che ti consentirà di riprendere il volo. Attento però perché dopo qualche volta il tuo paziente amico sarà stanco e la tua fine sarà di cadere in bocca ai pescicani.

## INFERNUM



Il nostro protagonista si è perso nei meandri di un inferno pieno di colori e mostri raccapriccianti. Dobbiamo guidarlo attraverso tutti i cunicoli e le caverne per farlo arrivare indenne alla stanza del Tesoro. Non sarà certo un'impresa facile in quanto ci sono innumerevoli possibilità di lasciarci le penne. Attenzione: la finestra in alto a sinistra mostra il numero delle vite rimaste. Per tutti gli oggetti raccolti durante il tragitto guadagnerete 10.000 punti e una vita.

**CBM 64**

**TASTI**

**SPECTRUM**

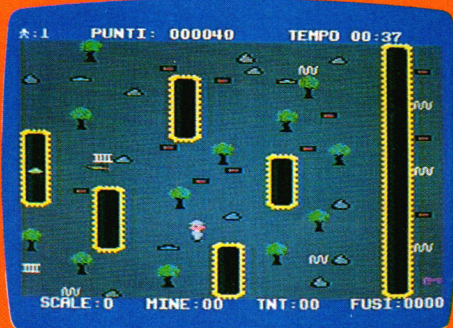
### JOYSTICK PORTA 1

<b>F5</b>	livello
<b>F7</b>	inizio gioco
<b>SPAZIO</b>	pausa

### JOYSTICK KEMPSTON - PROTEK

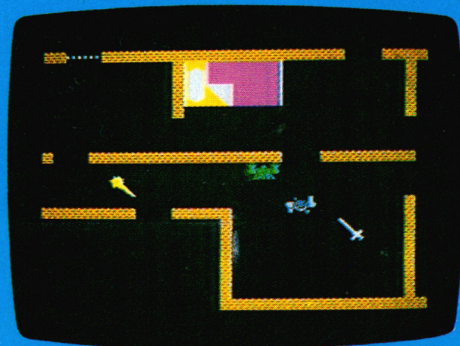
<b>P</b>	pausa
<b>J/K/L</b>	livelli
tasti ridefinibili	

## DOU BOU



Dopo esserti scelto una squadra di impavidi assalitori potrai partire per la tua missione il cui scopo sarà quello di distruggere i mezzi di sopravvivenza nemici. Dapprima raccogli quanto più materiale esplosivo ti sarà possibile e cerca di superare indenne la prima linea nemica. Poi fai esplodere astutamente i missili nemici sopra i radar, così da crearti dei ponti sul fiume e così via verso l'obiettivo finale in una missione quasi suicida. Ricordati che potrai depositare le mine tenendo premuto il fuoco, a omino fermo. Quando la mina sarà innescata, dovrai spostare, sempre a fuoco premuto, l'omino, al rilascio del bottone del joystick la mina esploderà.

## LA MORTE DEL DIAVOLO



Sempre più difficile. Anche in questo gioco l'atmosfera è da inferi brutti, di quelli neri e mortali. Il nostro diavoletto simpatico ma sfortunato s'è impelagato in uno dei Gironi più rognosi con il dovere (se no crepa) di combattere contro tutta una serie di mostri abituati a ben più difficili tenzoni. Il diavoletto deve cercare di raccogliere in giro per lo schermo una serie di armi (asce, spade, pale) che lo agevoleranno nel combattimento contro i mostri che troverà in giro. Attenzione però ad evitare la nuvola tossica e gli altri diavoli maligni. Con loro è battaglia persa!

**CBM 64**

**TASTI**

**SPECTRUM**

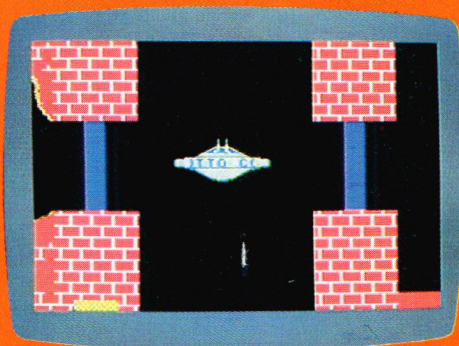
### JOYSTICK PORTA 2

<b>F7</b>	inizio gioco
<b>F3</b>	opzioni
<b>F5</b>	scelta

### JOYSTICK PROTEK - KEMPSTON SINCLAIR

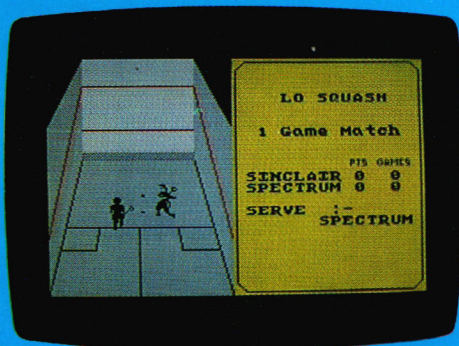
<b>O</b>	sinistra
<b>P</b>	destra
<b>Z.</b>	alto
<b>W</b>	basso
<b>da CAPS a BREAK</b>	fuoco

## GLI ABISSI DI VENERE



Benvenuto: "Gli abissi di Venere" ti aspettano! Nell'anno 7900 l'uomo, che ha perduto gran parte delle sue conoscenze, si è recato sul pianeta Venere nel cui sottosuolo, si dice si nasconda un gigantesco computer. Per poter esplorare a fondo i misteriosi cunicoli, egli dovrà guidare con perizia la sua astronave per non schiantarsi contro i numerosi ostacoli. Per poter aprire le mille porte, l'uomo dovrà rispondere alle domande del megacomputer, recuperando così poco alla volta la conoscenza perduta. Buona fortuna! La Terra attende tue notizie e non dimenticare ogni tanto di fare rifornimento di prezioso carburante.

## LO SQUASH



Un gioco tipicamente inglese per un computer che più inglese non si può! È una specie di tennis tra quattro pareti. Può essere giocato da uno o due giocatori, i livelli di difficoltà sono 5, selezionabili con i tasti corrispettivi. Premendo il tasto fuoco del joystick farete tirare al giocatore dei dritti o dei rovesci micidiali che possono anche essere angolati a seconda del tempo in cui questo resta premuto. Anche la velocità della palla dipende da questo fattore. Il match viene giocato in 3 o 5 set ma si può anche scegliere una opzione da 1 set solo. Ogni set si compone di 9 punti.

**CBM 64**

**TASTI**

**SPECTRUM**

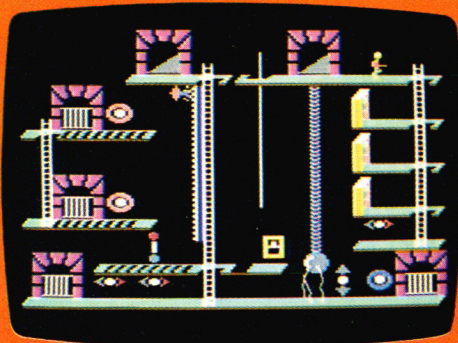
**JOYSTICK PORTA 2**

**FUOCO**      inizio gioco

**JOYSTICK KEMPSTON**

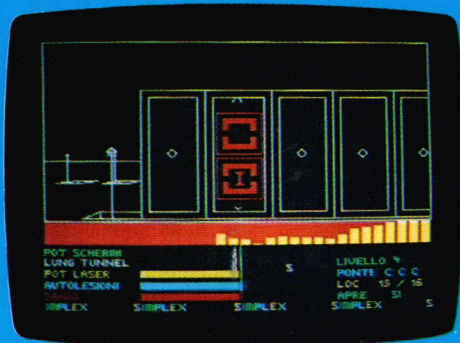
tasti ridefinibili

## LE SEGRETE DEL CASTELLO CROATO



Seguendo le indicazioni di una antichissima mappa di un favoloso tesoro, sei finito in un tetro castello croato, dove dietro le infinite porte sono celati i misteri più mostruosi. Potrai infatti incontrare sul tuo cammino anche una mummia e il mostro del castello. Gli ostacoli che ti si presenteranno saranno numerosi come fulminatori protonici, che ti potranno però essere utili contro le mummie e i fantasmi, e campi di forza, che dovrai cercare di neutralizzare. Avrai comunque a disposizione per difenderti un disintegratore mesonico e vari trabocchetti. Ricordati che per poter uscire dal castello dovrai prima averne completato il giro.

## SIMPLEX



Per salvare la nostra astronave i cui comandi sono impazziti dobbiamo aggirarci per le sue stanze magnetiche cercando di trovare negli armadi che contengono i data-base la parola d'ordine "Simplex" che permetterà di rimettere a posto le funzioni dell'elaboratore. Gli armadi sono 7 così come i livelli, composti ognuno da una serie di stanze interconnesse da gallerie. Per entrare in una galleria o prendere una lettera bisogna inquadrare (centrandola bene) una porta e premere il tasto D.

**CBM 64**

**TASTI**

**SPECTRUM**

### JOYSTICK PORTA 1

**botone joystick 1** 1 giocatore

**botone joystick 2** 2 giocatori

### JOYSTICK KEMPSTON

**A** sinistra

**S** destra

**O** avanti

**K** indietro

**T** gira di 180 gradi

**D** apre armadi e porte

**F** fuoco

**M** mappa

**S** parte

## DESTROYER



Dopo aver ricevuto misteriosi segnali sei atterrato su uno strano pianeta sconosciuto in tutte le mappe spaziali, e qui comincia il mistero. Alla guida della tua potente navetta dotata delle più moderne armi da guerra, potrai viaggiare guidato dal tuo radar tra strane costruzioni e mezzi da guerra apparentemente deserti. Cosa ti aspetta? Chi ha lanciato i misteriosi segnali? Quale lo scopo della tua missione? Tutto ciò dovrai scoprire ricostruendo poco alla volta il mistero del pianeta perduto. Potrai selezionare le tue armi, la direzione e la velocità usando il joystick.

## SECRET AGENT



Una pazzca corsa contro la morte a bordo di un'auto alla James Bond, cercando di prendere a sportellate o a mitragliate le vetture dei nemici. Il segreto sta nell'evitare l'attacco della macchina rossa e dell'elicottero. Quando poi arriva l'acqua, eliche pronte!

**CBM 64**

# TASTI

**SPECTRUM**

**JOYSTICK PORTA 2**

**KEMPSTON - SINCLAIR - AGF**  
tasti ridefinibili

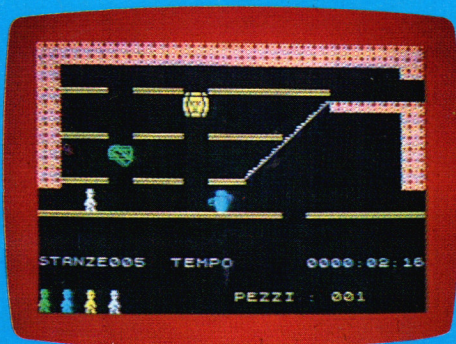


## SALVATAGGIO SU GIOVE



L'avamposto terrestre di Giove è stato assalito dalle truppe del malvagio imperatore di Xor. I superstiti sono fuggiti disperdendosi sulla superficie del pianeta. La tua missione consisterà nel rintracciare e trarre in salvo i tuoi compagni, mentre alla guida della tua navetta dovrai sostenere una furibonda battaglia con gli avamposti alieni. Ricordati che non potrai tornare alla nave madre finché questa non ti avviserà della sua presenza. Disporrai di schermi protettivi energetici che però dovrai abbassare dopo ogni atterraggio. Dovrai inoltre fare attenzione agli alieni, che, mimetizzati da terrestri, cercheranno di introdursi nella tua navetta.

## SLIM IL MINATORE



Il nostro laborioso minatore ha proprio un bel compito, niente da dire. Deve percorrere 126 stanze di un'enorme casa recuperando in giro per questo labirinto tutti gli oggetti lampeggianti che troverà sul suo cammino. Dopo aver fatto incetta di questi oggetti avrà libero accesso alla miniera vera e propria e dovrà evitare il guardiano, pena la perdita di una vita.

**CBM 64**

**TASTI**

**SPECTRUM**

### JOYSTICK PORTA 2

<b>F1</b>	inizio gioco
<b>F7</b>	livello
<b>A</b>	apre/chiude portello
<b>S</b>	attiva/disattiva schermo
<b>L</b>	atterraggio
<b>&gt; &lt;</b>	velocità
<b>F</b>	retrorazzi
<b>SPAZIO</b>	pausa

### JOYSTICK KEMPSTON

<b>A</b>	pausa
<b>Q/O</b>	sinistra
<b>W/P</b>	destra
<b>da CAPS A BREAK</b>	salta
<b>ENTER</b>	suono sì/no
<b>CAPS+BREAK</b>	esce dal gioco

## BLOOD HOUSE



Durante un week end in una villetta isolata, la tua metà è stata vittima di un sortilegio. Per far rivivere il tuo partner, prigioniero nella casa degli orrori, dovrai cercare e raccogliere i pezzi del grande pentagramma magico, che dovrai di volta in volta portare sullo schermo nascosto dietro la grande tenda. Ma attento! Una serie di pericolosi trabocchetti e di malvagi personaggi sono in agguato e il meglio che potrà succederti, sarà di restare in costume adamitico incapace di ogni iniziativa. In questo caso dovrai girare per le varie stanze della villa e ritrovare i vestiti perduti e continuare quindi nella tua impresa.

## MAX CRYING



Quel gran codardo del Doctor Fabius, aiutato dalla sua splendida assistente, ha progettato un supermega raggio laser. Loro avversario è il nostro eroe, il superagente Max Crying. Il coraggioso ha avuto l'ordine di opporsi al loro piano di dominio del mondo e prova a rubare i piani del dottore con un'incursione nel suo covo. Dopo essere atterrato con il dirigibile sul tetto del covo del Dottore deve cercare la cassaforte, recuperare gli 8 candelotti di dinamite sparsi nel covo e far saltare la poderosa cassaforte. Una volta recuperati così i piani di dominio dovrà fuggire sul suo bizzarro dirigibile.

**CBM 64**

**TASTI**

**SPECTRUM**

**JOYSTICK PORTA 2**

**SPAZIO**            inizio gioco

**JOYSTICK KEMPSTON - SINCLAIR**

**A**                    sinistra

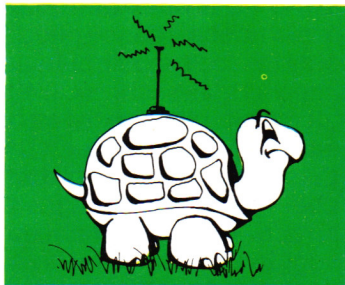
**S**                    destra

**Q**                    esce dal gioco

**P**                    pausa

## BRAVA TARTARUGA!

La Kobetek (113 Commercial Street, New Minas, Nova Scotia, Canada B4N 3E6) annuncia di aver messo in vendita la Valiant Turtle. A differenza delle tartarughe precedenti, questo duttile robot è controllato a distanza tramite una trasmittente ad infrarossi, e il software gli permette di eseguire tutti i comandi in LOGO. I suoi due motori indipendenti rendono questa tartaruga una delle più precise oggi sul mercato. Essa è alimentata da dieci batterie al nickel cadmio ricaricabili — basta inserire l'adattatore in un apposito scomparto della tartaruga.



A fungere da indicatori di accensione sono due occhi illuminati che si spengono prima che qualsiasi funzione venga a mancare. Dotata di una penna che si può alzare o abbassare per tracciare gli spostamenti, la tartaruga si sposta in unità di un centimetro, ma la si può programmare per farla spostare in unità di un millimetro, un pollice o un metro. Essa può inoltre disegnare cerchi e archi di cerchio perfetti. La Valiant Turtle, che interfaccia con il Commodore 64, è in vendita in un package completo comprendente tartaruga, batterie, trasmittente infra-

# NEWS NEWS NEWS

rossa, adattatore di corrente, penna, manuali e software.

## ESPANDERSI O MORIRE!

*Commodore 64 expansion Guide*, di Gary Phillips, pubblicato dalla Tab Books di Blue Ridge Summit, PA 17214, USA, è una guida allo hardware accessorio e aggiuntivo per il 64. Il libro dà utili consigli sui prodotti migliori da acquistare, a seconda della spesa preventivata e delle applicazioni previste, e spiega come interfacciare col 64 i prodotti di altre ditte.

Alla luce dei propri collaudi, l'autore sceglie ciascun accessorio in base alla sua validità e alle sue prestazioni, spaziando dalle stampanti ai disk drive, dai modem ai monitor, dalle penne ottiche alle tavolette grafiche, dai prodotti antipirateria alle tastiere musicali, dai sintetizzatori di voce alle unità fotografiche. Ogni prodotto preso in esame viene presentato in una scheda che ne elenca le caratteristiche principali, i pregi e le mancanze. Per ciascun prodotto, il libro spiega le modalità di

interfacciamento col 64, e comprende anche un glossario completo dei termini dell'informatica. È in vendita a 22,95 dollari nell'edizione rilegata e a 16,45 nell'edizione in brossura.

## PENNARELLI PER DISCHETTO

La Sanford Corporation (2740 Washington Blvd., Bellwood, Illinois 60104) ha messo in commercio due nuovi tipi di pennarello da usarsi specificamente sui dischetti per computer. Il primo pennarello, Diskribe, si può usare direttamente sulle buste dei dischetti di software per identificarli e catalogarli in modo permanente. L'inchiostro è indelebile ed asciuga rapidamente, e non influisce in alcun modo sui dati contenuti nel dischetto. Il Diskribe è in vendita in due colori — oro e argento — e ciò consente all'utente di colorare i dischetti in modo diverso a seconda dei diversi tipi di dati che contengono.

Il secondo pennarello si



chiama Label Pen e pone fine al problema di trovare uno strumento di scrittura che "attacchi" sulle superfici lucide delle etichette attualmente in uso sui dischetti e sulle cassette VCR. La punta extrafine e l'inchiostro indelebile ad alta intensità rende più facile la lettura delle etichette più piccole. L'inchiostro si asciuga in fretta e non macchia né scolora. La Label Pen è disponibile in tre colori, nero, rosso e blu.

## MUSICA PER IL C64

La QRS Music Rolls (1026 Niagara Street, Buffalo, Ny 14213, USA), annuncia una nuova linea di prodotti di hardware e di software. Volta a collegare i computer con gli strumenti musicali che impiegano un MIDI (Musical Instrument Digital Interface) standard, lo hardware prodotto dalla QRS comprende un'interfaccia MIDI (49,95 dollari) e un cavetto di collegamento MIDI universale (19,95 dollari). Il software, su dischetto, consente al Commodore 64 di "suonare" della musica tramite uno o più strumenti facenti uso del MIDI. La QRS ha inoltre una biblioteca di più di diecimila rulli per pianola riversati digitalmente in modo di poter girare sul 64. Ciascun "album" di sei motivi ha un prezzo consigliato di 19,95 dollari.

## CARTUCCIA VELOCE

La Access Software (925 East 900 South, Salt Lake City, UT 84105, USA) lancia il Mach 5, un package di caricamento rapido per il

# NEWS NEWS NEWS

Commodore 64 e il disk drive 1541. Il Mach 5 è completamente trasparente, non disturba il RAM, funziona con le stampanti più diffuse ed aumenta del 500% la velocità di caricamento dei programmi su dischetto.

Alla cartuccia di caricamento rapido la Access ha accluso due programmi di miglioria. Il primo, Disk Organizer, estrae automaticamente le informazioni di indirizzario dalla biblioteca su dischetto dell'utente e le cataloga in vista di un possibile impiego futuro. Sono previsti anche dei dump per lo schermo o la stampante. Il BASIC PLUS 4K, il secondo programma, aggiunge invece altri 4Kbyte all'area di lavoro in Basic. Resta comunque la compatibilità con il CBM Basic versione 2.

## BRIVIDO!

La Microcomputer Games (4517 Harford Road, Baltimore, MD 21214, USA) ha pubblicato *Maxwell Manor*, un gioco per il Commodore 64 che vanta più di 50 schermi, 100 varianti e dieci livelli di difficoltà. Il professor Arabesque deve trovare e distruggere il Te-

schio della Morte, che domina Maxwell Manor — ma dovrà evitare gli insetti carnivori del giardino, le macchie di sangue velenose dell'ingresso e i ragni giganti da basso. Il programma è in vendita a 25 dollari.

## LA BOTTEGA ELETTRONICA

La Comp-U-Card International (777 Summer Street, Stamford, CT 06901, USA) annuncia l'inaugurazione dello Shopping Machine Store, uno dei primi negozi completamente elettronici. Lo Shopping Machine Store si trova al Park City Center di Lancaster, in Pennsylvania, e contiene quattro chioschi con videodischi laser e tre computer in linea. I chioschi (attivati toccando uno schermo-sensore) mostrano i prodotti in vendita — prodotti che vanno dalle aragoste ai VCR, dalle automobili ai soggiorni a Parigi. Servendosi sia dei chioschi che dei personal computer, i visitatori possono acquistare più di centomila prodotti con risparmi fino al 50%. Entrambi i sistemi sono di facile impiego e non richiedono alcuna conoscenza del computer. Il cliente deve solo rispondere ad alcune domande concernenti il prodotto, come ad esempio: "Che dimensioni deve avere il televisore che desidera?", "Vuole il telecomando?" e "Qual è la cifra massima che intende spendere?" Il computer sceglie poi i televisori più confacenti alle indicazioni del cliente e li mette in display.

Le merci vengono pagate inserendo la carta di credito nell'apposito lettore oppure con assegno e — complete di regolare garanzia — vengono consegnate nel luogo desiderato (casa, ufficio o altrove) dalla rete nazionale di consegna della Comp-U-Card.

## PRIMO SOFTWARE

La Kidbit Software (7001 Sunkist Drive, Oakland, CA 94605, USA) pubblica due giochi per i bambini da tre a sette anni. In *Same/Not Same*, il bambino tenta di decollare su una nave spaziale costruita da lui stesso scegliendo lettere, forme, colori, lettere o indicazioni diverse dalle altre del gruppo. Il giocatore all'inizio è solo un cadetto, ma può giungere a diventare comandante della flotta. In *Alpha-Bee Sequence*, una ape torna all'alveare cantando (o ronzando?) le lettere dell'alfabeto — ma ne conosce solo alcune. Toccherà al bambino ricordarle le altre. Entrambi i giochi sono contenuti su un unico dischetto, in vendita a 26,95 dollari.

## TUTTI AMADEUS!

La Valhala Software (205 E. Hazlhurst, Ferndale, MI 48220, USA) presenta il Keyboard Chord/Scale Master, un programma per il Commodore 64 che tramite stimoli audiovisivi migliora le prestazioni dell'utente sulla tastiera musicale. Il programma offre modi diversi di mettere scale e accordi in display, mode di verifica delle scale e degli accordi e inoltre un

# NEWS NEWS NEWS

modo di confronto. Ciascun modo permette all'utente di scegliere tra dodici possibili segnature in chiave per la verifica. I modi del display permettono allo studente-utente di vedere e di udire gli accordi e le scale più usati. Con questi modi, l'utente verrà sfidato ad apprendere accordi, inversioni e scale. Il programma è in vendita a 39,95 dollari.

## TANTI AUGURI

Popolarissimo presso i bambini, il presentatore televisivo Fred Rogers ha creato per la CBS Software (One Fawcett Place, Greenwich, CT 06836, USA) un programma per il Commodore 64. Rivolto ai bambini dai quattro anni in su, *Many ways to say I love you* permette loro di creare biglietti augurali elettronici personalizzati da inviare alla famiglia e agli amici. Grazie ai menu a controllo iconico, il programma è facile da usare, e fornisce un'ampia scelta di sfondi e di bordini per i biglietti, decine di "disegni" (grafica animata) e pastelli elettronici. La consegna dei biglietti augurali è accompagnata da animazioni e da una scelta di famose canzoni per l'infanzia.



# SUMMER

## Inizio del gioco

Una spettacolare cerimonia d'apertura ti dà il benvenuto in SUMMER GAMES II. Le fiamme che si alzano dal braciere olimpico danno inizio alle competizioni. Colombe bianche sono liberate dallo stadio, un tradizionale simbolo di pace.

Terminata la cerimonia d'apertura, un menù offre la scelta tra nove opzioni.

Per fare una scelta, usa il joystick per muovere il cursore e poi premi il bottone. Puoi selezionare un'opzione premendo il tasto numerato corrispondente.

### **OPZIONE 1: COMPETERE IN TUTTE LE SPECIALITÀ**

Questa opzione permette ai giocatori di competere in tutte e otto (o sedici se possiedi SUMMER GAMES – vedi opzione (6)) le discipline; mentre si tiene una registrazione delle medaglie vinte da ciascun atleta. Le gare saranno in questo ordine: Salto triplo, Canottaggio, Giavellotto, Equitazione, Salto in alto, Scherma, Ciclismo e Kayak.

- \* Ti verrà chiesto di scrivere il tuo nome e scegliere una nazione.
- \* Scrivi il tuo nome sulla tastiera e premi il tasto RETURN.
- \* Usa il joystick per muovere il cursore sulla bandiera che hai scelto poi premi il pulsante per confermare la scelta. (Se vuoi solo sentire l'inno premi S).
- \* Ripeti la selezione del nome e della nazione per ciascun altro giocatore (fino a otto). Quando sono state fatte tutte le scelte, premi ancora il tasto RETURN.

Apparirà uno schermo di verifica. Se tutti i nomi e le nazioni sono corretti, scegli YES con il joystick e premi il bottone, oppure premi il tasto 'Y'.

Se invece vuoi fare delle variazioni scegli NO o batti il tasto 'N'.

### **OPZIONE 2: COMPETERE IN ALCUNE SPECIALITÀ**

- \* Similare all'OPZIONE 1; Puoi gareggiare in alcune specialità.
- \* Seleziona la disciplina(e) premendo il tasto numerato corrispondente o muovendo il joystick e premendo il pulsante di fuoco.
- \* La gara scelta sarà mostrata in reverse.
- \* Quando hai terminato di scegliere le gare, muovi il cursore sulla parola DONE e premi il pulsante.

### **OPZIONE 3: COMPETERE IN UNA SPECIALITÀ**

- \* Similare alle OPZIONI 1 e 2, ma puoi gareggiare in una sola specialità.
- \* Seleziona la disciplina premendo il tasto numerato corrispondente o muovendo il joystick e premendo il pulsante per confermare la scelta.

### **OPZIONE 4: ALLENARSI IN UNA SPECIALITÀ**

- \* Usa il joystick per scegliere la disciplina, premi poi il pulsante o batti il tasto corrispondente. I record fatti in questa fase non vengono registrati.

# GAMES II

## OPZIONE 5:

### NUMERO DI JOYSTICK (1 o 2)

\* Scegli 1 o 2 premendo il pulsante o battendo 1 o 2.

\* Se stai usando un solo joystick, assicurati che sia nella PORTA 2, e scegli 1.

\* Se stai usando due joystick inseriscili entrambi e scegli 2. Ciò permette la competizione testa a testa nel Ciclismo, Canottaggio e nella Scherma.

## OPZIONE 6: DISCIPLINE DI SUMMER GAMES I (YES o NO)

\* Se possiedi SUMMER GAMES I, muovi il cursore a questa opzione e premi il pulsante per scegliere YES. Ciò permette di gareggiare in sedici discipline differenti. Il programma ti avvertirà di inserire il disco di SUMMER GAMES I.

## OPZIONE 7:

### VEDERE I RECORD MONDIALI

\* Mostra i più alti punteggi ottenuti nelle varie discipline, con il nome e la nazione del giocatore che ha ottenuto ciascun record.

\* Premi il pulsante di fuoco per ritornare al menù principale.

## OPZIONE 8: CERIMONIA DI APERTURA

\* Ti consente di vedere la cerimonia di apertura.

## OPZIONE 9: CERIMONIA DI CHIUSURA

\* Ti consente di vedere la cerimonia di chiusura.

## GIOCHI



### SALTO TRIPLO

Lo stadio è eccitatissimo come gli atleti che si preparano per la prima gara.

Il salto triplo consiste di tre azioni continue e fluide: lo stacco, il passo e il salto. La vittoria in questa disciplina richiede forza e coordinamento, movimenti fluidi!

\* Premi il pulsante per iniziare a correre lungo la pista.



\* Quando raggiungi la linea di salto, muovi il joystick a DESTRA per iniziare lo 'stacco'.



\* Dopo aver toccato terra, muovi nuovamente il joystick a DESTRA per iniziare il 'Passo'.



\* Dopo aver toccato terra, muovi il joystick verso SINISTRA per iniziare a 'saltare'.

\* Infine, spingi il joystick AVANTI per darti la spinta finale che ti farà volare in aria per l'atterraggio nella corsia di sabbia.

**NOTA:** Il movimento del joystick corrisponde al movimento dei tuoi piedi. (Es. Muovi il joystick a DESTRA per saltare con il piede destro).

- \* Il coordinamento è determinante in questa specialità. Devi muovere il joystick al momento giusto per compiere ogni azione correttamente.
- \* Il giusto istante per muovere il joystick per lo stacco, è quando raggiungi la linea di salto.
- \* Il momento giusto per muovere il joystick per il passo ed il salto è quando tocchi terra dal salto precedente.
- \* Il giudice ti squalifica quando muovi il joystick troppo tardi per ciascuna delle tre azioni precedenti.
- \* Dopo ogni salto, premi il pulsante per continuare a giocare.
- \* Hai tre possibilità nel salto triplo.
- \* Per il punteggio finale sarà preso in considerazione il salto più lungo.
- \* Il vincitore sarà il giocatore che avrà ottenuto il salto più lungo.



## CANOTTAGGIO

La canoa singola è la specialità di canottaggio più richiesta nelle Olimpiadi. Solo nella tua canoa, ti confronti con un singolo avversario in una competizione testa a testa. Tieniti pronto con i remi per la partenza. Prendi un ritmo costante, perché un solo colpo di remo può significare la differenza tra la vittoria e la sconfitta!

- \* Quando appare la scritta **PRESS YOUR BUTTON** in una delle metà dello schermo, il giocatore il cui nome coincide con quella parte dello schermo deve premere il bottone del suo joystick. Sarà poi il turno dell'altro giocatore. Comincerà quindi il conto alla rovescia.
- \* Quando il conteggio raggiunge il **GO**, inizia a remare muovendo il joystick a SINISTRA per alzare i remi, poi muovilo a DESTRA per metterli in acqua e darti la spinta.
- \* Fai pratica per raggiungere il miglior coordinamento dei movimenti per ottenere la massima velocità.
- \* Continua a remare muovendo il joystick a

SINISTRA e a DESTRA, alternando il ritmo dei colpi dei remi.

\* Dopo la fine della gara, premi il pulsante del joystick per iniziare la prossima competizione.

\* Il vincitore è il concorrente che ottiene il tempo più basso.



## GIAVELLOTTO

Librandosi in un lungo, aggraziato arco, il giavellotto riceve un applauso di apprezzamento quando è lanciato con forza e precisione. Per vincere, devi raggiungere un'alta velocità sulla pista e scegliere i movimenti corretti al momento del lancio. Cerca di rilasciare il giavellotto al miglior angolo per ottenere un record!

- \* Premi il pulsante per iniziare a correre lungo la pista.
- \* Premi il pulsante per aumentare la velocità. Più velocemente premi il pulsante, più acquisterai velocità.
- \* Quando sei prossimo alla fine della pista, muovi il joystick a SINISTRA per caricare il giavellotto e iniziare il lancio.
- \* Tenendo il joystick a SINISTRA il giavellotto continuerà a puntare in alto, quando rilasci il joystick, viene bloccato l'angolo e inizia il lancio.
- \* Se rilasci il giavellotto troppo in anticipo, il lancio avrà un arco basso.
- \* Rilasciando il giavellotto troppo in ritardo, ne risulterà un arco troppo alto e una scarsa prestazione.
- \* L'angolo migliore per lanciare il giavellotto va scoperto facendo pratica.
- \* Se oltrepassi la linea di lancio, sarai squalificato.
- \* Hi tre prove per lanciare il giavellotto. Il lancio più lungo sarà registrato come punteggio finale.
- \* Premi il pulsante dopo ogni lancio.
- \* Il vincitore è il giocatore che ha ottenuto il lancio più lungo.





## EQUITAZIONE

Questa è l'apogeo delle competizioni per i cavalli e i fantini – un duro test di abilità e di durata. Devi essere preparato a qualunque cosa, perché anche un campione puor sangue può cadere o rifiutare un ostacolo. Tieni salde le redini e fai attenzione: i muri di pietra possono essere pericolosi!

- \* Premi il pulsante quando sei pronto per iniziare.
- \* Guarda il conto alla rovescia in fondo allo schermo. Quando appare la scritta GO, muovi il joystick AVANTI per far partire il cavallo.
- \* La velocità del tuo cavallo aumenterà ogni volta che muovi il joystick AVANTI.
- \* Davanti ad ogni ostacolo, muovi il joystick a DESTRA per far saltare il cavallo.
- \* Se muovi il joystick in anticipo o in ritardo, il cavallo può rifiutare di saltare l'ostacolo.
- \* Quando il cavallo tocca terra, muovi il joystick a SINISTRA per prevenirne la caduta.
- \* Se il tuo cavallo si ferma davanti a un ostacolo, ha rifiutato di saltare.
- \* Tira INDIETRO il joystick per far girare il cavallo.
- \* Allontanati sufficientemente dall'ostacolo, quindi sposta il joystick AVANTI per girare nuovamente il cavallo e continuare la gara.
- \* Se il tuo cavallo cade, premi il pulsante per tornare in sella al cavallo, poi premilo di nuovo per farlo ripartire.
- \* Le penalità sono assegnate per rifiuti e cadute. Sei penalizzato anche se superi il tempo limite concesso per la gara.
  - \* 6 punti per ogni caduta.
  - \* 20 punti per ogni rifiuto.
  - \* 1 punto per ogni secondo in più del tempo ottimale di 50 secondi.
- \* Puoi essere squalificato se:
  - \* le tue penalità per cadute e rifiuti superano i 99 punti.
  - \* il tuo tempo totale supera i 100 sec.

- \* Questa è una disciplina molto difficile. Il successo richiede pratica e concentrazione. Cerca di anticipare il prossimo ostacolo e cerca di tenere un ritmo costante e fluido tra un salto e quello successivo.
- \* Il vincitore di questa gara è il giocatore che ottiene il tempo più basso.



## KAYAK

Il kayak implica velocità, determinazione e pianificazione. Condurre la tua imbarcazione lungo il percorso ti chiederà le ultime forze rimaste!

Premi il pulsante quando sei pronto per partire.

Ogni volta che premi il joystick, il canoista remerà nella direzione indicata:

- \* AVANTI per remare avanti
- \* INDIETRO per remare indietro.
- \* SINISTRA per girare a sinistra.
- \* DESTRA per girare a destra.

Per esempio, se vuoi remare due volte avanti, muovi il joystick AVANTI e rilascialo. Il tuo canoista darà un colpo di remi. Ora muovi nuovamente il joystick avanti e il canoista remerà una seconda volta.

NOTA: Se tieni il joystick premuto in una direzione il canoista non remerà. Darà un colpo di remi solo ogni volta che muovi il joystick. Devi passare attraverso le porte correttamente per non incorrere in penalità. Per passare una porta devi SEMPRE avere la bandiera rossa sulla tua SINISTRA.

Ci sono tre tipi di porte:

**DOWNSTREAM NORMAL:** Queste porte hanno una bandierina rossa a sinistra e una blu a destra. Attraversale con il muso del kayak rivolto avanti.

**DOWNSTREAM REVERSE:** Queste porte hanno una bandierina gialla a sinistra e una rossa a destra. Devi girare il kayak su se stesso e passare con la parte posteriore. (La bandiera rossa sarà sulla tua sinistra).

*continua al prossimo numero*



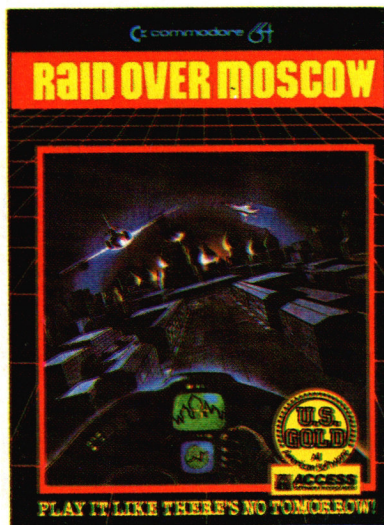
# I SEGRETI DELLA

Con soli quattro dipendenti a tempo pieno, verrebbe voglia di definire insignificante una ditta come la U.S. Gold, ma sarebbe un grave errore, ora che Geoff Brown è riuscito ad ottenere i diritti di sfruttamento dei personaggi di Walt Disney alla faccia di concorrenti multimiliardari come la British Telecom.

Nell'anno e mezzo seguito alla fondazione della U.S. Gold, Geoff e Anne Brown hanno pubblicato un titolo ogni dieci giorni, hanno venduto un milione di cassette e hanno conquistato la fetta più grossa del mercato britannico del software. Persino i loro critici più accesi devono ammettere che l'invasione di software americano ha reso inevitabile un miglioramento del livello minimo d'accettabilità dei programmi.

Geoff, ex insegnante di matematica e programmatore di grandi impianti, dirigeva la Centresoft e aveva cominciato nel 1981 ad importare giochi americani, soprattutto Atari. Un bel giorno si rese conto che il Commodore 64 era destinato a diventare la più diffusa macchina per giochi in Gran Bretagna, e che in America c'era già una massa di software per il 64.

Nessuno dubitava che giochi come *Pole Position* o *Zaxxon* fossero i migliori su qualsiasi micro, ma ben pochi inglesi erano disposti a sborsare cifre "americane", specie quando era possibile comprare giochi per lo Spectrum a 5 o 6 sterline. Forte della propria esperienza nel ramo delle licenze di sfruttamento, Geoff riuscì a convincere le case americane a permet-



★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

# U.S. GOLD

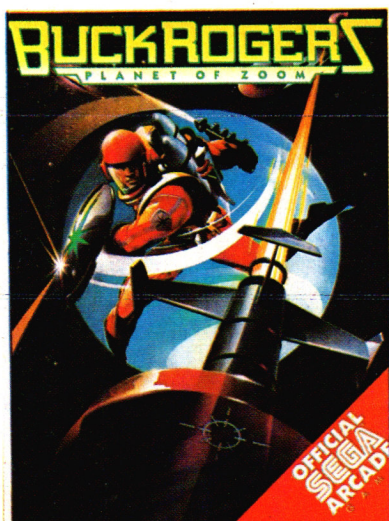
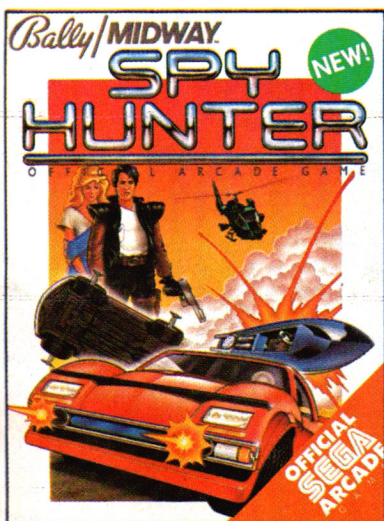
tergli di riconfezionare in cassetta i loro giochi e a metterli in vendita a circa 10 sterline, in modo di raggiungere un mercato di massa. Fu così che nell'aprile 1984 nacque la U.S. Gold, che ben presto incaricò la Ocean di scrivere le conversioni Spectrum, Amstrad e BBC dei giochi più riusciti per il 64.

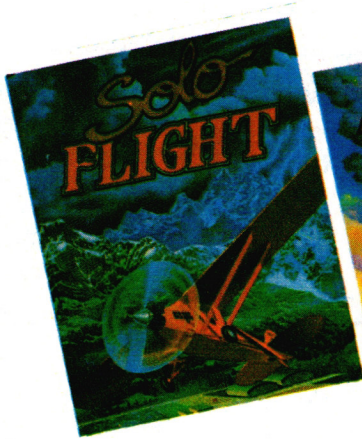
Geoff ottenne l'assenso temporaneo di case come la Datasoft, la Sega, la Microprose, la Strategic Simulations e la Access. Il punto di forza della Datasoft erano il catalogo — comprendente titoli di software Atari — e la sua capacità di agganciare i giochi a film e personaggi celebri. La specialità della Microprose erano le simulazioni, come *F-15 Strike Eagle*, mentre la Epyx si era rivelata tecnicamente brillante

con *Impossible Mission*, un gioco premiatissimo, rimasto in classifica per sei mesi. La Sega offriva invece giochi da bar non recentissimi ma apprezzati come *Spyhunter*, *Buck Rogers* e *Zaxxon*.

Fu però la Access che permise alla U.S. Gold di sfondare, con giochi come *Beachhead* e il discusso *Raid over Moscow*, un onesto gioco di guerra che finì con l'essere criticato in Parlamento: la campagna pubblicitaria americana che ne aveva accompagnato la pubblicazione era così infarcita di slogan da guerra fredda da sembrare orchestrata da Ronald Reagan stesso!

Ad ogni modo, le polemiche non influenzarono in alcun modo le vendite, e inoltre diedero alla U.S. Gold una fama di "catti-



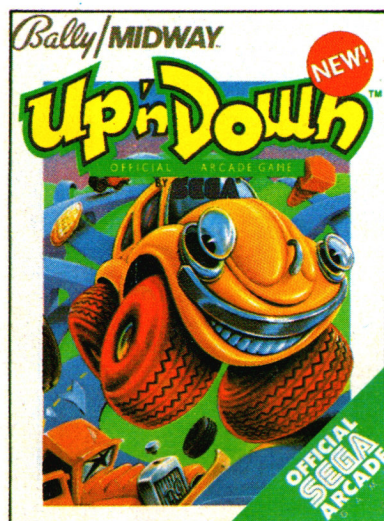


veria” di cui la ditta è tutto sommato orgogliosa. “Siamo una macchina da guerra” si vanta Rim Chaney, il vice di Geoff, “rubato” alla Commodore agli inizi dell’anno. “Non abbiamo concorrenti, ma nemici... e vogliamo farli fuori.”

La Ocean fa quasi parte della famiglia, e così pure quella che Tim definisce una “ditta-boutique”, la Gremlin Graphics — che ha sede letteralmente al piano di sotto ed è controllata dai Brown. Geoff ammira anche la Beyond e la Ultimate (“una casa fantastica che però si occupa di un altro settore del mercato, i giochi da bar”) e tiene anche d’occhio le case che potrebbero uscire alla distanza, case di medie proporzioni spalleggiate da ditte potenti, come la Mirrorsoft di Robert Maxwell e la Firebird della British Telecom.

Geoff prova personalmente tutti i giochi che intende distribuire tramite Centresoft per vedere se siano all’altezza, ma se si tratta di un nuovo gioco della Ultimate lo compra a scatola chiusa. Sia Geoff che Tim non sono avari di lodi per i giochi delle altre case: entrambi ricordano con nostalgia vecchie glorie come *International Soccer* e *Matchpoint* e ritengono che *Boulderdash* fosse un grande gioco incompreso. Geoff naturalmente è un nostalgico dei vecchi classici per l’Atari, mentre Tim preferisce il Commodore 64, anche se ritiene che ormai i programmatori ne abbiano sfruttate al massimo le capacità. “Ma anche su un vecchio violino si possono sempre suonare motivi nuovi.”

Pur apprezzando l’abilità tecnica necessaria a scrivere un buon gioco per lo Spectrum, Geoff e Tim non usano la macchina per giocare, mentre invece basta l’arrivo di un nuovo successo dagli Stati Uniti per trasformarli di nuovo in ragazzini: “Quando è arrivato *Aztec Challenge* siamo rimasti svegli fino alle due di mattina per cercare di finirlo.” Tim poi è entusiasta di *Dropzone* perché “è come entrare in un negozio di porcellane e fare tutto a pezzi” — e quando lo dice si guarda attorno con desiderio, come se volesse far lo stesso nel proprio ufficio.



Alcuni insinuano che la U.S. Gold paga troppo agli americani per i diritti sul loro software, ma Geoff replica che la liquidità è solo una faccia del problema: se davvero è possibile comprarsi il successo, come mai allora non c'è riuscita la Cbs, con le sue enormi risorse finanziarie? Negli Usa Geoff può contare su una rete di "talent scout" che gli segnala i programmi più appetibili, e la U.S. Gold ha ormai un'esperienza tale nella promozione e nelle vendite da poter prevedere con una certa precisione la future vendite di un gioco.

Accade spesso che Geoff acquisti da case già sperimentate i diritti di programmi ancora in fase di ideazione. Ad esempio, la Sydney Development Corporation (la casa canadese già autrice di *Dambusters*) ha venduto a Geoff *Dambusters II* ancora allo stadio di idea. Nel frattempo *Desert Fox*, sempre della Sydney, è già pronto per la pubblicazione.

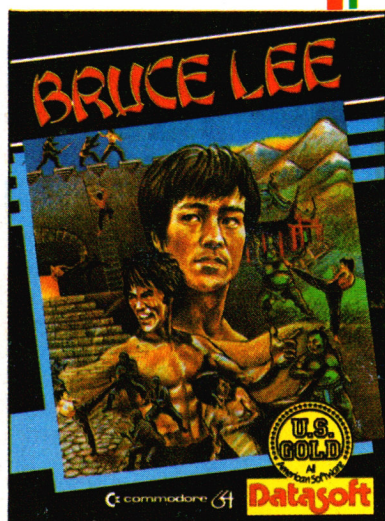
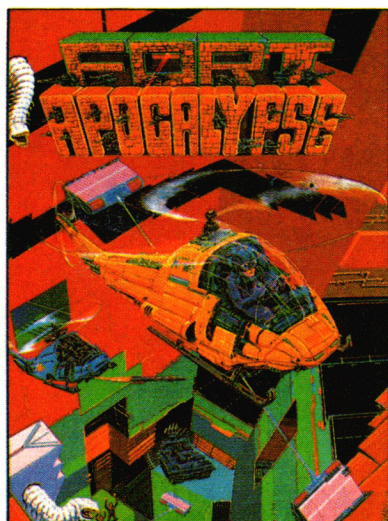
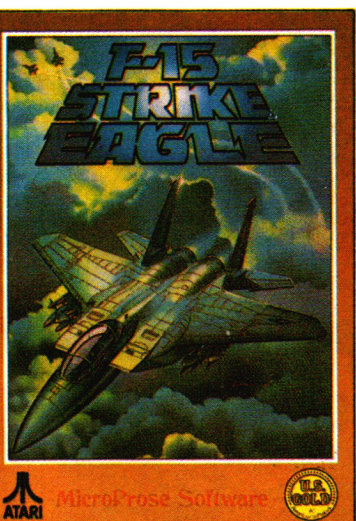
Anche se a Geoff piacciono i giochi avventurosi, questo non gli impedisce di rendersi conto che il mercato dei giochi di simulazione si fa sempre più vasto — e il suo asso nella manica è la Microprose del rude Bill Steatey, il cui motto è "Questi sono giochi da uomini, e se non siete all'altezza sono affari vostri". Dopo il successo di *F-15 Strike Eagle*, di *Nato Commander*, di *Solo Flight* e di *Kennedy Approach*, sotto la

nuova etichetta Transatlantic Simulation della U.S. Gold stanno per uscire *Crusade in Europe* e *Decision in the Desert* al prezzo sostenuto di 20 sterline l'uno.

In questo momento, però, ciò che "tira" di più sono i seguiti e le conversioni. Dopo *Beach head II* ("l'inferno sul computer"), ecco *Pole Position II* e *Summer Games II*. La Ablex di Telford, che fabbrica i nastri per la U.S. Gold, lavorerà a spron battuto anche nei mesi a venire, e già si mormora di una volontà di espansione in altri campi: "Perché non una saponetta Zaxxon?". Geoff non ne è entusiasta: "Non è per editto divino che la U.S. Gold deve sempre aver successo in tutto. Non avevamo un piano segreto, il nostro successo è una miscela di fortuna, di duro lavoro e di qualche gioco d'azzardo. È dura... ma è sempre meglio che lavorare in miniera."

Secondo Geoff, quando una casa produce un gioco che non incontra, è meglio mandarlo al macero che svenderlo sotto costo — e teme che quando e se la U.S. Gold commetterà un grosso errore, la stampa si affretterà a chiedere per lui lo stesso trattamento.

"Prenda Clive Sinclair, dopo tutto quello che fatto per l'industria. Non appena commette un errore, sui titoli dei giornali si legge che è un deficiente, che è finito. Bel modo di trattare la gente."



**QUESTO  
MESE IN  
EDICOLA**

**CHI CAPISCE  
DI COMPUTER SA' CHE QUESTE SONO LE RIVISTE  
E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO  
NON PERDETEVELE!!!  
E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...**



**PER IL VIC 20 E TUTTI GLI SPECTRUM  
N. 19 - in edicola il 2 dicembre**



**32 PAGINE  
A COLORI**

**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48 K  
N. 17 - in edicola il 12 dicembre**



# IMMAGNIFICI I SETTE

PER IL CBM 64  
N. 8 - in edicola il 2 dicembre

# PLAYGAMES

PER IL VIC 20 E TUTTI GLI SPECTRUM  
N. 13 - in edicola il 12 dicembre

# PLAYGAMES INTERNATIONAL TOP

PER IL CBM 64  
N. 5 - in edicola  
il 12 dicembre

**È IN EDICOLA!**

**GOLDEN  
PROGRAM**

**18 GIOCHI**

**12 UTILITY**

**2 TOTO  
SISTEMI  
PER DIVENTARE  
MILIARDARI**

**1 CASSETTA VERGINE  
PER IL FAI-DA-TE**

**PER IL VOSTRO**

**CBM  
64**

**L'OCCASIONE D'ORO**

**PROVARE PER CREDERE  
E SOPRATTUTTO PER GIOCARE  
PER 30 GIORNI 30...**



# TUTTI GLI SPORCHI TRUCCHI PER VINCERE A...

## BRUCE LEE

Chi ha l'occhio fino, avrà notato che nello schermo 16 appaiono due oggetti circolari arancione, uno sopra l'altro nell'angolo in-

feriore destro dello schermo. Ogni volta che Bruce Lee li tocca, egli guadagna una vita in più. Correndo dentro e fuori del livello più basso della sala e raccogliendo questi oggetti, si possono guadagnare fino a nove vite supplementari — dopo di





che gli oggetti in questione non appaiono più. Tutto ciò accade nella versione Atari, ma il lettore dovrà controllare da sé se ciò accade anche nelle altre versioni.

Un ultimo consiglio: dal terzo round in poi, Ninja e Yamo diventano così cattivi che non appena cesserete di muovervi vi abatteranno a calci. Non fatevi soprattutto intrappolate negli angoli: non avreste più alcuna possibilità di sopravvivenza.

## SABRE WULF

In attesa della fioritura delle orchidee, mantenetevi vicino alle uscite nel caso di incendi o di indiani. Segnate sulla vostra mappa la strada che conduce all'ingresso della caverna. Una volta raccolti tutti i frammenti dell'amuleto, trovate il sentiero e poi seguitelo fino all'imbocco della caverna, il cui guardiano sarà nel frattempo scomparso. Esplorate tutte le radure "a una sola entrata" poiché i pezzi dell'amuleto si trovano sempre in queste stanze. Tenete sempre il dito sul pulsante della spada, anche quando siete immuni. State alla larga il più possibile dalla tana del Wulf.

## MANIC MINER

Nel covo di Eugene... ma non lasciatevi prendere dal panico. Prendendo l'ultimo mattone, attendete che Eugene sia molto vicino al margine superiore dello schermo e poi balzate a destra. Continuate a premere i tasti per salire sul muro di mattoni e poi premete a destra per atterrare all'uscita. Non perdetevi tempo, poiché Eugene scenderà e si metterà sull'uscita per impedirvi di passare. Se si troverà proprio in cima quando prenderete il mattone, rimarrà appiccicato al soffitto.

## MINER WILLY MEETS THE KONG BEAST

Tirando la leva sulla sinistra dello schermo si aprirà parte del muro, mentre la leva a destra fa cadere Kong Beast, regalandovi dei punti. Saltando sul nastro trasportatore, voltatevi verso sinistra quando sarete sotto il nastro e la piattaforma soprastante. Continuate a premere il tasto per i salti

e quando atterrerete sul nastro trasportatore vi troverete rivolti a destra. Balzerete poi sulla piattaforma che vi sta sopra.

## AVALON

La spada di Caliburn che bisogna conquistare è nel labirinto, ma per conquistarla occorre avere l'incantesimo "find". Raggiungete poi la faccia e traversate la porta che essa guarda. Continuate nella stessa direzione fino ad incontrare uno scorpione, e uccidetelo con un missile, poi lanciate l'incantesimo "find" e portate l'occhio vicino alla porta. Ora vedrete la spada: prendetela e trovate l'incantesimo 'unlock', che dovrebbe trovarsi nel labirinto. Lanciatelo sulla porta che non riuscite ad aprire: entrerete così nelle catacombe dei morti viventi.

Nelle catacombe ci sono una fonte d'energia e un vortice d'energia, entrambi sorvegliati dagli spettri. Prendete tutti gli incantesimi che trovate — alcuni di essi sono molto interessanti. La lattina d'olio serve a lubrificare le serrature, che sono molto antiche. Troverete le chiavi su questo livello. Trovate l'incantesimo-amuleto, che è dietro una delle porte chiuse; dovete portarlo con voi.

Nelle Sale del Caos usate la spada contro tutti i mostri, i folletti, gli spettri, i guerrieri del caos e i ninja. All'inizio, il solo modo per entrare è l'incantesimo del richiamo, ma poi potrete attraversare tutto il labirinto. Nelle Sale del Caos dovrete trovare quattro oggetti somiglianti a dei piatti: per conquistarli dovete attraversare una porta che si apre con una moneta proveniente dal forziere. Il forziere si apre con la chiave che si trova sotto i teschi. Raggiungete con i quattro piatti la grande bussola e fateli passare sopra di essa in un dato ordine: apparirà un portale invisibile, che attraverserete.

A questo livello ci sono solo quattro sale, occupate da folletti, spettri, guerrieri del caos e ninja — ma anche da grandi draghi neri indistruttibili che alitano fuoco. Evitate finché non avrete raggiunto la scatolaletta, 'Avelach'. Assicuratevi di disporre dello scacciaspettri, dell'incantesimo del calice e dell'incantesimo dell'amuleto, nonché della spada di Caliburn. Passate la spada sopra la scatolaletta e... il gioco è fatto!

*cr. bar.*

# CENTRI COMMODORE AUTORIZZATI

Molti lettori ci hanno scritto o telefonato lamentandosi delle scarse conoscenze tecniche dei rivenditori. Per questa ragione vi presentiamo l'elenco completo dei Centri di assistenza Comodore autorizzati.

## **Abruzzo**

Pragma System S.R.L.  
64100 Pescara  
Tel. 085/5088301-2165911

## **Basilicata-Calabria**

Sirangelo Computers S.R.L.  
Via N. Parisio, 25  
87100 Cosenza  
Tel. 0984/75741

## **Campania**

Computer Market S.A.S.  
Parco S. Paolo Is. 9  
80100 Napoli  
Tel. 081/7672222

## **Emilia Romagna - Marche**

Tempo Reale  
Via Centotrecento, 1/A  
40126 Bologna  
Tel. 051/270701

## **SHR S.R.L.**

Via Faentina, 174/A  
48010 Fornace Zarattini (RA)

## **Liguria**

Siragusa Giuseppe  
Via Milano, 85/A  
16126 Genova  
Tel. 010/261655

## **Lombardia**

Eledra System S.p.A.  
Via F. Ferruccio, 2  
20100 Milano  
Tel. 02/3492010

## **Sirius Technology**

Via Imperia, 23  
20142 Milano  
Tel. 02/8467304

## **Lazio**

Kiber Italia S.R.L.  
P.le Asia, 21  
00144 Roma Eur  
Tel. 06/5916438-5929590

## **Discom S.N.C.**

Via Della Pineta Sacchetti, 165  
00168 Roma  
Tel. 06/6279132

## **Atlas System S.R.L.**

Via G. Marconi, 17  
01100 Viterbo  
Tel. 0761/224688

## **Piemonte**

Aba Elettronica  
Via Fossati, 5/C  
10141 Torino  
Tel. 011/332065

## **Puglia**

B.A.S.  
L.go De Gemmis, 46/B  
70124 Bari  
Tel. 080/227575

## **Maselli per l'ufficio**

Via Manfredonia, Il Trav.  
71100 Foggia  
Tel. 0881/76111

## **Sardegna**

S.I.I.  
Via S. Lucifero, 95  
09100 Cagliari  
Tel. 070/663746

## **Sicilia**

Edilcomput Progetti  
Via La Farina, 141 Is. L  
98100 Messina

Tel. 090/2928268

Elettronica Delta,  
Via Messina, 413/B  
95100 Catania  
Tel. 095/373946-370170

## **Toscana**

It Lab S.R.L.  
Via XXIV Maggio, 101  
56100 Pisa  
Tel. 050/501359

## **MTS S.R.L.**

V.le Guidoni, 93/Z  
50100 Firenze  
Tel. 055/410996

## **E.V.M. Computer**

Via G. Marconi, 9/A  
52025 Monteverchi (AR)  
Tel. 055/982513

## **Umbria**

Studio System  
Via D'Andreotto, 49  
06100 Perugia  
Tel. 075/754964-753353

## **Veneto-Venezia Giulia**

Co.rel Italiana S.R.L.  
Via Mercatovecchio, 28  
33100 Udine  
Tel. 0432/291466-480857

## **Cash S.R.L.**

Via Noventa, 2  
36100 Vicenza  
Tel. 0444/507155

## **Inter Rep. S.p.A.**

Via Orbetello, 98  
10148 Torino  
Tel. 011/2165901-2165911

# ● LA BOTTEGA DEL CHIPO ●

In questa rubrica intendiamo pubblicare tutti quegli annunci che i nostri lettori ci manderanno per scambiarsi programmi o hardware gratis o a pagamento. Playgames ovviamente non risponde della veridicità di quanto affermato da chi ci scrive e invita tutti i lettori a utilizzare per le proprie inserzioni il tagliando che pubblichiamo nella rivista.

● Vendo centinaia di programmi tra cui: Gi-Joe, Summer Games 1 e 2, Slapshot (hockey parlante) grog's revenge, track & Field, castle of terror, beach head 1 e 2, spy hunter, break street, gryphon, knockout, karateka, karate champ, football americano; utility: superbaser, turbo disco, copiatori infallibili, magic desk, tool kit, ecc. ecc.. Prezzi ridotti, solo su disco (L. 5000). Spedizione in contrassegno. Scrivere o telefonare per lista completa. In arrivo il favoloso DRAGONS LAIR.

Desalvo Massimo - Via Petrarca, 14/A - Loano - Tel. 019/671386 (ore pasti)

● Vendo-scambio oltre 500 giochi come: Mario Bross I e II, Archon I e II, Mission Impossible. Inviare lista, rispondo a tutti. I giochi li vendo a L. 1000 l'uno. Telefonare ore pasti.

Maiolini Luca - Ravenna - Tel. 0544/64168

● Vendo e cambio giochi per CBM 64 e programmi utility. Dispongo di quasi 350 programmi su cassetta, tra cui: Summer Games I e II, Pitfall I e II, Simon Basic, Copy 190. Telefonate o scrivete a:

Ezio Bachetti - Via Alessandria, 36 - Ascoli Piceno - Tel. 492065

● Vendo oltre 500 giochi per C.64 come: Roky, Karate Champ, Summer Games III, Strip Poker, Hyper Olympic e molti altri. Per ulteriori informazioni telefonare allo 0734/891168 ore pasti o scrivere a:

Matteucci Marco - Via S. Leandra, 369/A - Montegranaro (AP) - Tel. 891168

● Vendo giochi su cassetta, tra cui: Pole Position, Basket, Pitfall I, Frogger, Super Pipeline, Int. Soccer, Scramble, H.E.R.O., Caesar The Cat, Radar Rat Race, ecc. a L. 100 cad. Max serietà.

Gabriele Soldani - Via Roccon Rosso, 16 - Pistoia - Tel. 0573/

28444

● Scambio giochi per CBM 64. Massima serietà, tra cui: Star Trek (Avenger), Pole Position, Pitfall I e II, Giardinieri, Baseball, Donkey Kong, Chiner, Red Baron, Galaxi (advenger), ed altri.

Pirra Michele - Via Villaggio Emel, 2/B - Castelluccio Inferiore (PZ) - Tel. 0973-/63143

● Vendo oltre 3000 programmi, solo su disco, ultimissime novità a prezzi eccezionali, da L. 2000 fino a L. 4000, escluso supporto disco.

Richiedere lista a:

Claudio Bacci - Via Dei Pelaghi, 165 - 57100 Livorno - Tel. 0586/852551

● Vendo fantastici videogames e magnifiche utilities al prezzo massimo di L. 450, scrivetemi o telefonatemi e riceverete la mia lista.

Andrea Panighetti - Residence City, 18/A - 36067 T. di Cassola (VI) - Tel. 0424/31645

● Vendo per C.64 i seguenti giochi: Ghostbusters, Summer Games, Spia contro spia, simulatore d'aereo, elicottero, battaglia navale, F.I., battaglia lunare, basket a tre, Raid over Moscow, Olimpiadi II, tutte su cassetta. Telefonare dalle ore 14.00 alle ore 15.00, annuncio sempre valido.

Pasquale D'Antonio - Via B. Bompiani, 24 - Roma - Tel. 5122495

● Comprò programma per CBM 64 che lo trasforma in Spectrum 48K espanso a L. 4000.

Raul Righetto - Via Dea Bona, 5 - Tivoli (Roma) - Tel. 0774/27149

● Vendo giochi per C.64 di ogni tipo. Iltimissime novità, come: Tour de France, Summer Games I e II, anche per nastro, tutti i tipi di boxe, l'introvabile Winter Games e tantissime novità, inglesi ed USA, come Frankie Goes to Hollywood. Prezzi bassissimi e senza confronti "forti sconti", per informazioni rivolgersi a:

Lanteri Eimondo - Viale Trento Nunzi, 62 - Fermo (A.P.) - Tel. 0734/35291

● Vendo per CBM 64, cassetta con 45 fra i migliori videogames in commercio, tra cui: Track & Field, Pole Position, Le Mans, Zaxxon, Calcio, N.B.A., Ghostbusters, Hamburger-time, ecc. In più 5 meravigliose utility: Koala Painter, Diary, Data Base, Fatture, Equi canone, il tutto a L. 50.000. Aldo Bolettieri - Via Cesare Battisti, 329 - Taranto - Tel. 377757

● A.A.A. Club Super Commodore 64 vende favolosi programmi a prezzi che meno di così non si può. Regala supporto magnetico e spese postali. Lista gratuita a tutti. Scrivere a:

Valentina Baio - Casella Post. 29 - 36016 Thiene (VI)

● Vendo Commodore CBM 64 + stampante Commodore MS 803 + registratore Datasette C2N + 3 joysticks e vari (oltre 1200) programmi. Il tutto a L. 800.000 (trattabili)

Lapo Lani - Via Giotto, 176 - 52100 Arezzo - Tel. 0575/24035

● Vendo Games per C.64 su disco e cassetta, su quest'ultima posseggo (Jet set Willy 2, Summer Games 2, The Way of Exploding first, Spectrum Simulator 48K, The fourth protocol, Winter Games, Gi-Joe, Karateka, beach-head 2, Impossible Mission, Rocky, e tutte le altre novità. Rispondo a tutti, massima serietà.

Umberto Rizzuto - Via Cesare Milone, 14 - Francavilla F (BR) - Tel. 0831/942352

● Eccezionale, ragazzi vendiamo giochi per ZX Spectrum 48K, a L. , fra cui: Ghostbusters, Jet Pac, Guerre Stellari e tanti altri. Telefonare per avere la lista gratis.

Bonfiglio Carra - Via del Mulino, 7 - Torrechiara (PR) - Tel. 0521/853613

● Vendo ZX Spectrum 48K + in-

# LA BOTTEGA DEL CHIPO

terfaccia + Joystick + penna ottica + corso basic (valore 160.000) + 20 cassette programmi utility e giochi dall'Inghilterra in esclusiva solo per voi ad un prezzo vergognoso: L. 450.000.

Sebastiano Rosa - Via Albanese, 40 - 96010 Melilli (SR) - Tel. 0931/955316

● Vendo computer Sega Sc-3000 + 5 cassette a sole L. 100.000 in più, in regalo un libro di Software.

Il Computer è in ottimo stato!

Davide Rovetta - Via Castello, 8 - 25073 Bovezzo (BS) - Tel. 070/27110

● Cerco utenti di QL, ZX81, ZX80 e del favoloso ZX Spectrum, per formare una Sinclair-Club nelle zone della bassa modenese, della bassa reggiana e della bassa mantovana. Telefonate o scrivete a:

Reggiani Adamo - Via Terzi, 83 - COncordia s/S (MO) - Tel. 0535/55599

● Vendo solo per Milano, in blocco 455 giochi e 203 utilities divise in 24 cassette di 60 min.

Cassette comprese (Sony HF 60) a L. 150.000, oppure senza cassette a L. 100.000. Duplicazione alta velocità perfetta.

Massimo Mugnai - Via F. Ferruccio, 3 - 20145 Milano - Tel. 02/3490778 (ore 20)

● Vendo Spectrum 48K + TVB/N funzionante + registratore con alimentatore + 1000 e più programmi su cassetta + varie riviste specializzate a L. 450.000. Vendo le prime 10 lezioni di "Impariamo direttamente dal computer", per Vic e CBM64 a L. 50.000 + regalo altre cassette e riviste.

Achilli Luigino - Piazza della Libertà - Castelgandolfo (RM) - Tel. 6174026 (ore 20/21)

● Compro programmi d'astrologia, cabala, tarocchi, effemeride, quirologia per Commodore 64.

Latina Giovanni - Via Dione, 58 - Siracusa - Tel. 64169

● Sensazionale!!! Sblocco qualsiasi programma in linguaggio macchina e lo personalizzo con il vostro nome per sole L. 500. Anche di Special Program. Vendo

copiatore di Programmi Turbo, Headerless e a caricamento pulsante. Vendo il disassemblato del Turbo di G. B. Max, con istruzioni per l'uso. Solo per Spectrum.

Miceli Maurizio - Via S. Polo, 699 - Venezia - Tel. 041/84117

● Compro e cerco programmi su cassetta per ZX Spectrum 48K, riguardanti War-games (per es. Battle of Britain, Stonkers, War 70...).

Vendo numeri arretrati di Load "n" Run e di Super Sinc.

Scrivere a:

Paternolli Corrado - Via Petretto, 7 - Ospedaletto (TN)

● Vendo Spectrum Plus 48K + Registratore + Interfaccia 2 + Joystick + cavi + cassette con 350 giochi (Knight Lore, Alien 8, ecc.) + libri + manuali + imballi + raccoglitori + 5 numeri di Videobasic + sorpresa a L. 549.000 (+ spese)

Daniele - Ancona - Tel. 071/42609

● A sole L. 400.000 vendo Atari 2600 in buone condizioni + 2 joystick e 10 cartridge tra cui: Mario Bros, Popeye, Moon Patrol, Jun-

**Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di Playgames e Special Playgames presso Società Edizioni Internazionali, Via Ausonio 26 - 20123 Milano**

(cancellare i settori che non interessano)

**SPECIAL PLAYGAMES N. 13**

**VENDO**

**COMPRO**

**CERCO**

**TROVO**

Nome.....Indirizzo.....

Città.....Telefono.....Anni.....



gle Hunt, Jous, Miss Pac Man, Spiderman, ecc.

Varisto Simone - Via Fiume, 64 - Sondrio - Tel. 0342/219109

● Vendo più di 200 fra giochi e utility, tra cui: Chequered, Flag, Match day (calcio), Tornado blu, e altri. Chi fosse interessato a queste proposte è pregato di scrivere a:

Serra Sandro - Via Don Gnocchi, 1 - 12011 Borgo S. Dolmazzo - Tel. 760159

● Vendo giochi per ZX Spectrum 16/48K, ne posseggio più di 200, tra cui (Jet-set Willy, Alien 8, Knight Lore, Atic Atac, Super Boxe Challenge, Match Point, Hamburger Time, ecc.

Stefano Rollo - Via Regina Elena, 14/A - Lecce - Tel. 0832/646208

● Vendo programmi per Spectrum 16/48K, tra cui: Ghostbusters, Skool Daze, Mugsy, Star Strike, Match Day, Match Point, Raid Over Moscow, Strip Poker, Pole Position, Frankie Goes To Holliwood, Decathlon 1 e 2, Doctor Doctor, ecc.

Flavio Domenichini - L.go Vigna Stelluti, 34 - Roma - Tel. 3285612

● Attenzione, attenzione, il Club Spectromania offre ben 15 programmi ad altissima qualità per un costo d'iscrizione di sole L. 5000. Spedite la vs. adesione tramite vaglia postale.

Club Spectromania - Via delle Romite, 8 - 50124 Galluzzo (FI) - Tel. 055/2048905

● Vendo eccezionali giochi per ZX Spectrum a L. 750 l'uno tra cui: Pole Position, Jet Set, Willi I e II, Ghostbusters, Raid over Moscow, Match Day River Raid, Pijamarama e i migliori inglesi.

Barchielli Samuele - Via Dante, 32 - Montevarchi Carezzo - Tel. 0551/9224179

● Vendo/scambio più di 400 giochi in turbo tape per CBM 64, tutti duplicabili, di cui: Ghostbusters, One on One, Baseball, Agente USA, Thriller, Re Artù, l'alpinista, Pitfall I e II. A prezzo stracciato L. 3000, 2 games, cassetta compresa. Anche su disco. Massima serietà. Pagamento in contrassegno.

Per ulteriori informazioni e per ricevere il listino scrivere a:

Marcello Galleano - Via Genova, 3/3 Savona - Tel. 019/24887

**SPECIAL  
PLAYGAMES**

**SPECIAL  
PLAYGAMES**

**SPECIAL  
PLAYGAMES**

**SPECIAL  
PLAYGAMES**

**PROGRAMMI  
PER CBM 64 E SPECTRUM 48K**

**SPECIAL PLAYGAMES** 13

**SPECIAL  
PLAYGAMES**

**13**

RITAGLIA  
LUNGO  
IL BORDO  
SEGNATO  
IN NERO  
E PIEGA  
SEGUENDO  
IL TRATTEGGIO  
INDICATO

**SU QUESTA CASSETTA**

**LATO A / CBM 64**

- |   |                      |                          |                          |                          |
|---|----------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1 | ELIMAN               | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2 | DOU BOU              | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3 | GLI ABISSI DI VENERE | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4 | LE SEGRETE...        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5 | DESTROYER            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6 | SALVATAGGIO SU GIOVE | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7 | BLOOD HOUSE          | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

COUNTER

**LATO B / SPECTRUM 48K**

- |   |                      |                          |                          |                          |
|---|----------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1 | INFERNUM             | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2 | LA MORTE DEL DIAVOLO | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3 | LO SQUASH            | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4 | SIMPLEX              | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5 | SECRET AGENT         | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 6 | SLIM IL MINATORE     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 7 | MAX CRYING           | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

COUNTER

**PERSONALIZZA  
LA CASSETTA  
SCRIVENDO  
IL TUO NOME**

**QUESTA CASSETTA  
È DI**

NOME \_\_\_\_\_

COGNOME \_\_\_\_\_

VIA \_\_\_\_\_

N. \_\_\_\_\_

CITTA' \_\_\_\_\_

ANNOTAZIONI  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_